Programación y robótica 3ºeso

Información web
Curso 2026/2027

IES Luis Buñuel
Dpto. Tecnología

Sumario

1.- Procedimientos e instrumentos de evaluación 2

2.- Criterios de evaluación 3

3.- Criterios de calificación 5

4.- Recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores 6

1.- Procedimientos e instrumentos de evaluación

Instrumentos de evaluación:

- Observación sistemática del proceso de aprendizaje del alumnado.
- Pruebas objetivas.
- Realización de prácticas con ordenador con los programas o simuladores principalmente ONLINE.
- Realización de prácticas con Arduino.(montando los sensores y actuadores adecuados a cada práctica y realización del programa correspondiente al funcionamiento requerido.
- Envío de actividades o prácticas a Classroom con el formato adecuado.

2.- Criterios de evaluación

CE.PR.1
Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.
Programación y Robótica 3º ESO
1.1. Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa. 1.2. Seleccionar, planificar y organizar los materiales y herramientas, así como las tareas necesarias para la construcción de una solución a un problema planteado, trabajando individualmente o en grupo de manera cooperativa y colaborativa.

CE.PR.2
Aplicar de forma apropiada y segura distintas técnicas y conocimientos interdisciplinares utilizando operadores, sistemas tecnológicos y herramientas, teniendo en cuenta la planificación y el diseño previo, para construir o fabricar soluciones tecnológicas y sostenibles que den respuesta a necesidades en diferentes contextos.
Programación y Robótica 3º ESO
2.1. Fabricar objetos o sistemas robóticos mediante la manipulación y conformación de materiales, empleando herramientas y máquinas adecuadas, aplicando los fundamentos de estructuras, mecanismos, electricidad y fundamentalmente electrónica, respetando las normas de seguridad y salud correspondientes.

CE.PR.3
Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.
Programación y Robótica 3º ESO
3.1. Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.

CE.PR.4
Desarrollar algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, para crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.
Programación y Robótica 3º ESO

4.1. Describir, interpretar y diseñar soluciones a problemas informáticos a través de algoritmos y diagramas de flujo, aplicando los elementos y técnicas de programación de manera creativa. 4.2. Programar aplicaciones sencillas para distintos dispositivos (ordenadores, dispositivos móviles y otros) empleando los elementos de programación de manera apropiada y aplicando herramientas de edición, así como módulos de inteligencia artificial que añadan funcionalidades a la solución. 4.3. Automatizar procesos, máquinas y objetos de manera autónoma, con conexión a internet, mediante el análisis, construcción y programación de robots y sistemas de control.

CE.PR.5
Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.
Programación y Robótica 3º ESO
5.1. Reconocer la influencia de la actividad tecnológica en la sociedad y en la sostenibilidad ambiental a lo largo de su historia, identificando sus aportaciones y repercusiones y valorando su importancia para el desarrollo sostenible. 5.2. Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

3.- Criterios de calificación

- 10% Observación sistemática del trabajo diario.
- 50% Prácticas + Proyectos
- 40% Examen

En el caso de no alcanzar una nota de 4 en los exámenes, se les dará la posibilidad de recuperarlos.

En el 10% de observación sistemática del trabajo diario queda incluído el respeto al material y las instalaciones usadas para el desarrollo de los contenidos.

Además de la ponderación para cada evaluación indicada , se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- Se realizarán exámenes de recuperación dentro de la propia evaluación si el profesor considera efectividad en esta medida.
- Los trabajos individuales serán de entrega obligatoria en la fecha indicada por el profesor. Los retrasos en la entrega implicarán una reducción en la calificación del mismo.
- En caso de falta de asistencia justificada del alumno a una prueba escrita o entrega de un trabajo, la misma se realizará el primer día de clase al que asista el alumno.

Calificación de la evaluación final ordinaria

La nota final de la evaluación final ordinaria será la media aritmética de las tres evaluaciones

El profesor se reserva el derecho de truncar o redondear la nota final según la evolución del alumno a lo largo del curso.

Si la nota final es menor de cinco se realizará una prueba en Junio que estará basada en los contenidos y los criterios de evaluación programados.

4.- Recuperación de la materia pendiente de cursos anteriores

El alumno para recuperar la materia deberá realizar varios ejercicios que se le comunicarán vía Classroom y que tratarán sobre alguno de los contenidos siguientes: -Scratch.

- App inventor.
- Diseño 3d Tinkercard.
- Arduino.